



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

2010년 3월, 비디오 게임 소매 산업 실적 및 향후 동향 (NPD: Behind the Numbers, March 2010)

브랜든 세필드(Matt Matthews)
가마수트라 등록일(2010. 04. 19)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4329/npd_behind_the_numbers_march_2010.php

기대했던 대로, 미국의 비디오게임 소매 산업은 지난 주 NPD 그룹의 2010년 3월 판매 실적 발표로 성장세로 돌아선 것으로 나타났다. 이 분야는 수익률 3.9%의 성장세를 보인 2009년 12월과 포함세였던 2009년 9월을 제외하고는 해마다 두 자릿수 하락을 거듭해왔다

동시에 Sony 사의 PlayStation 3는 소프트웨어 시장마저 지배했다. 2009년 11월의 PlayStation 3의 구매가 2010년 3월보다 더 많았음에도, 소프트웨어 판매량은 후자가 더 높았던 예를 보아도 알 수 있다.

하지만, 언제나 Sony의 PlayStation Portable (PSP)는 곧 Nintendo DS 플랫폼에게 하드웨어 점유율의 6대1, 8대1의 소프트웨어 마진으로 선두 자리를 내주게 되었다.

다음은 토크벨 업체의 대략적인 수치들과 비디오 게임 산업에 예상되는 동향이다.

대략적인 수치

2009년 3월과 비교하여 당 월의 총 수익은 올랐지만, 실제로는 소프트웨어와 액세서리만 증가하였다. 올해 3월에 추가로 157,000대의 시스템이 팔렸지만, 하드웨어 가격 하락의 압박은 수익률의 악화를 부채질하였다.

NPD Group의 분석가인 Anita Frazier에 의하면, 콘솔 하드웨어의 가격은 2010년 3월부터 해마다 16%씩 하락해 온 반면, 휴대용 하드웨어 평균 가격은 지난 달 Nintendo DSi XL이 \$190에 출시되면서 인상되었다.

이 두 가지 타입의 하드웨어 판매와 가격의 혼조 속에서 2010년 3월 하드웨어의 판매는 440,500,000달러로, 4% 하락하였다.

각 해의 연초 대비 수치는 아래 테이블을 참조한다.

March 2010 NPD Data - 대략적 수치				
	2009 3월	2010 3월	YTD 2009	YTD 2010
전체	\$1,437.7	\$1,522.6(+5.9%)	\$4,255.9	\$3,946.7(-7.3%)

하드웨어	\$457.1	\$440.5(-3.6%)	\$1,438.1	\$1,220.6(-15%)
소프트웨어	\$795.0	\$875.3(+10%)	\$2,214.3	\$2,097.6(-5.3%)
액세서리	\$185.6	\$206.8(+11%)	\$603.5	\$628.5(+4.1%)
백만단위(달러)			출처: NPD Group	

March 2010 NPD Data – At a Glance				
	March 2009	March 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$1,437.7	\$1,522.6 (+5.9%)	\$4,255.9	\$3,946.7 (-7.3%)
Hardware	\$457.1	\$440.5 (-3.6%)	\$1,438.1	\$1,220.6 (-15%)
Software	\$795.0	\$875.3 (+10%)	\$2,214.3	\$2,097.6 (-5.3%)
Accessories	\$185.6	\$206.8 (+11%)	\$603.5	\$628.5 (+4.1%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

3 월의 소프트웨어 수익은 0.5%의 근소한 평균 가격 하락으로 11% 상승된 단위 판매를 기반으로 10% 성장했으며, 이는 2009년 2월 이래로 소프트웨어의 첫 번째 실질 성장이 되었다.

실사, 2010년 3월의 데이터가 이 기사에서는 유효하지 않다 하더라도, 2010년 두 달간의 액세서리 판매 실적은 확연히 다른 것으로 나타났다. 특히, 액세서리 가격은 2월 이후로 전년 대비 13% 상승했다. 하지만 이 분야의 수익률은 한 자리 숫자에 불과했으며, 단위당 10% 아래에 해당하는 무언가가 있음에 틀림 없었다.

마침내 NPD 그룹이 제공한 데이터에는 Xbox Live, PlayStation Store, Wii Shop 채널과 같은 온라인 할인매장에서 판매된 게임, 옵션, 잡지 등의 판매량은 적용되지 않았다는 것을 알아냈다. 이 판매 요소에 대한 데이터 부재로 인해 해당 산업의 현황이나 특정 요소의 월별, 연도별 성장과 관련한 전망은 다소 오차를 보일 수도 있다.

Sony 소프트웨어 급등

2010년 3월의 소프트웨어 순위 20위 내에 7개 타이틀이 Sony의 PlayStation 3 소프트웨어가 차지하면서 진가를 발휘하였다. Sony의 주요 라이벌인 Microsoft의 Xbox 360과 Nintendo의 Wii의 판매량이 수개월간 Sony의 전략 상품보다 우세했지만, PlayStation 3 소프트웨어의 판매량에 가속이 붙고 있다는 증거는 여러 곳에서 나타났다.

유감스럽게도, 10위권과 20위권 소프트웨어 리스트 만으로는 월간 소프트웨어 판매량을 가능하기에는 부족했다. 이에 보다 확장된 분석을 통해 50위권 타이틀 내에서 Sony의 PlayStation 3의 2010년 1,2월의 판매율이 크게 증가했다(2010년 3월의 최종 데이터는 이 글을 쓰는 현재로서는 알 수 없지만, 이달 말에는 1분기 분석 결과가 포함될 것이다).

데이터에 의하면, 2010년 1월에는 12개, 2월에는 14개의 PS3 타이틀이 상위 50위권 내에 들어 있었다.

이 타이틀들은 두 달간의 소프트웨어 점유율이나 판매액에서 모두 증가했으며, 상위 50 위권의 타이틀들은 1월, 2월의 전체 소프트웨어 판매의 30%와 40%를 차지하는 것으로 추정된다.

2010년 3월 20 위권 내 7개의 PS3 타이틀은 계속 유지될 것으로 전망되며, 50 위권 내에서는 더 많은 PS3 타이틀이 진입할 것으로 보인다.

7개 타이틀의 달러 매출액은 이미 20 위권 내인 것으로 알려졌다. 2010년 3월 20 위권 내의 PlayStation 3 소프트웨어들이 2월 50 위권 내의 PS3 14개의 타이틀보다 더 높은 수익을 기록하였다. Sony로서는 실로 오랜만의 일이었다. 3월 한 달만에 밀리언셀러를 기록한 *God of War III*를 제외하면 2008년 6월 이후 처음이었다. 그 때에는 *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (메탈기어솔리드 4: 건즈 오브 더 파트리엇)*의 단일 카피 및 스페셜 에디션인 PlayStation 3 본체와의 번들 카피를 포함해 100만 이상의 판매 수익을 올리기도 했다.

정확히 1년 전인 2009년 4월, SCEA에서 출시한 PS3 타이틀 가운데 100만을 넘긴 타이틀은 *Resistance: Fall of Man(2006년 11월 출시)*가 유일했으며, *LittleBigPlanet*은 겨우 750,000 카피, *Uncharted: Drake's Fortune, MotorStorm, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction*와 같은 타이틀들은 저조한 판매 실적을 보였다.

더 많은 최신 게임의 순위를 위해, 2009년 하반기부터 수위를 차지했던 1,150,000이 넘는 판매를 올린 *Uncharted 2: Among Thieves*와 650,000의 판매실적의 *God of War 1 & 2 Collection*를 리스트에 추가하였다.

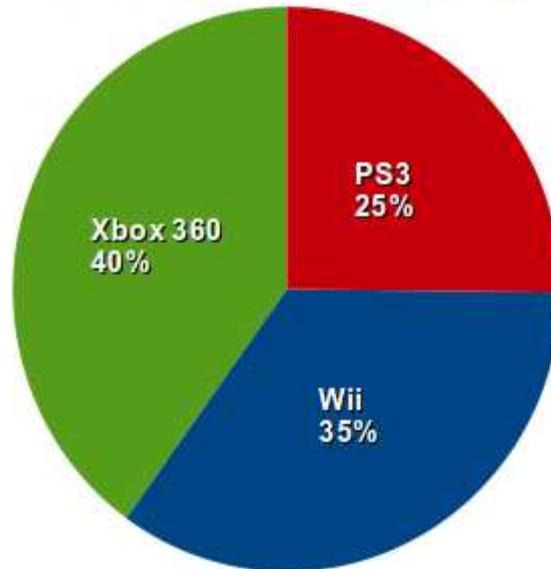
최근 게임 순위에 랭크된 것으로, 2009년 하반기 부터 115만이 넘는 판매 실적의 *Uncharted 2: Among Thieves*와 650,000대의 판매실적을 올린 *God of War 1 & 2 Collection*가 있다. 2010년 이후의 타이틀은 PlayStation 3은 35만 판매 실적의 *MAG*과 325,000대가 팔린 *Heavy Rain*이 있다. 타사 소프트웨어 역시 PS3에서 문제 없이 실행되었으며, *Assassin's Creed II(어쌔신 크리드 2)*같은 경우는 1백만을, 몇 개월 후에는 *Call of Duty: Modern Warfare 2*가 3백 5십만 넘게 팔렸다.

올해 Sony의 소프트웨어 성공을 가능하는 한 가지 방법은, 2009년 3월의 현 콘솔용 소프트웨어 수익과 비교하는 것으로서, 그 달에 Xbox 360과 PlayStation 3용 *Resident Evil 5*이 출시되었다. Xbox 360은 *Halo Wars*를, PlayStation 3은 *Killzone 2*, 그리고 *Wii Fit*과 *Wii Play*는 그 해 Wii 타이틀을 리드했다.

Wedbush Securities의 산업 분석가인 Michael Pachter에 의하면, 지금 버전 콘솔용 소프트웨어 시장(위에 언급된 상위 50위 뿐만 아니라)은 2009년 3월부터 달러 수익이 감소되었다.

2009년 3월 추정 소프트웨어 달러
현 콘솔 한정

Estimated March 2009 Software Dollars Current Generation Consoles Only

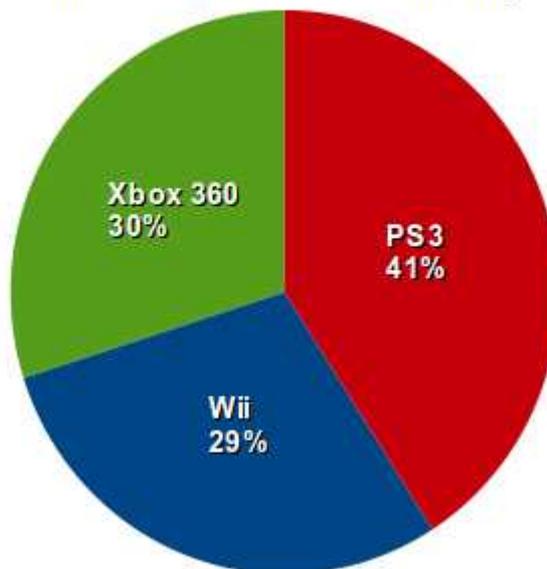


2010년 1분기에서 볼 때, PlayStation 3의 우세 쪽으로 기울었다. 우리는 2010년 3월은 Sony의 소프트웨어 세일즈를 위한 최적기라고 평가했는데, 시장을 선도하는 밀리언셀러의 타이틀을 보유하고, 뒤이어 자, 타사의 소프트웨어들이 뒤를 따르고 있기 때문이었다.

거의 이상적인 상황에서, 현재 시스템을 기준으로 소프트웨어 수익을 책정한 것이다.

2010 3월 소프트웨어 달러 추정액
현재 버전 콘솔 한정

Estimated March 2010 Software Dollars Current Generation Consoles Only



하드웨어 분포와는 달리(PlayStation 3 은 항상 Xbox 360 에 뒤져 있다), 누구도 소프트웨어에서 PS3 를 지금처럼 선호하게 되리라고는 아무도 예상하지 못했다.

PlayStation 3 가 지연되자, Sony 의 미션은 주도(PS2 에서 그러했듯이)에서 가능한 유지하는 방향으로 전환되었으며, 호환성을 강화한 크로스-플랫폼의 기초를 다짐으로써 수익을 얻고자 했다.

이것이 *Final Fantasy XIII* 와 *Battlefield: Bad Company 2* 가 Xbox 360 와 PlayStation 3 용으로 공존하는 이유다. 외부 업체들은 단일 플랫폼만을 지원하기 보다는 320 만 사용자를 대상으로 하는 게임 시장에 투자함으로써 이익을 극대화 할 수 있게 된다.

끊임 없는 지원 체제의 설립으로, Sony 는 *God of War III* 나 *Heavy Rain* 같은 하나의 플랫폼만을 지원 하는 배타성을 극복하는 데 중점을 두었으며, PS3 에서의 소프트웨어 성장은 가장 어려운 시기에 최고의 성과를 거둘 수 있었다.

하드웨어: 혼조

2010 년의 하드웨어 영업 실적은 불안한 시장 상황을 나타내고 있다. Sony 와 Nintendo 모두 PlayStation 3 와 Wii 공급에 어려움을 겪은 경험이 있다고 보고하였다.

Nintendo Wii 는 3 월에 1 월과 2 월 평균치에서 3%정도 다시 상승되었으며, 이는 Nintendo 가 언급했던 공급 장애 요건이 완화되었다는 신호이거나, 혹은 단지 통계상의 단순한 작은 변화일 수도 있다.

반면, PlayStation 3 의 영업 실적은 1,2 월에 비하여 상대적으로 20% 감소하였다. Sony 는 2 월 중순 PS3 하드웨어의 공급이 "다음 달"에 가서는 충분히 이루어지지 않을 수 있다고 처음으로 언급하기도 했다.

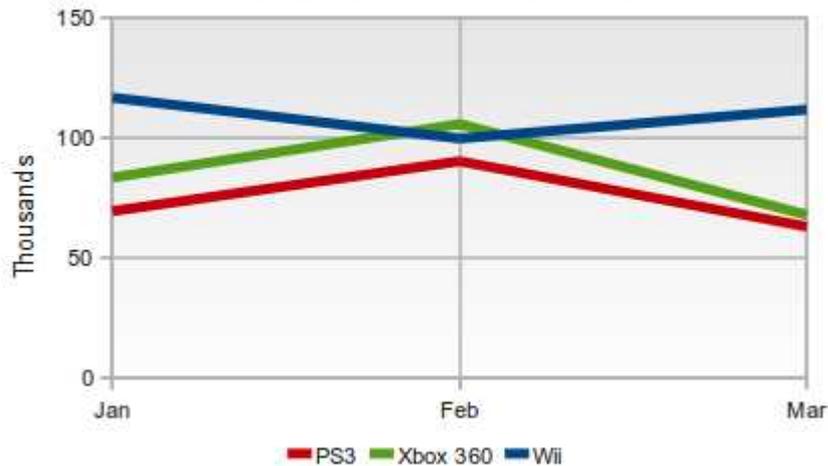
발표 시점에, 우리는 2 월의 영업 실적이 하락할 것이라고 전망하였으나, 실제 2 월의 실적은 기대 이상으로 높았으며, 3 월에도 약간 하락하였다.

GameStop's COO 에 의하면, 그들은 Sony(또는 Nintendo)의 공급 이슈에 대해서는 아무것도 확실한 것이 없었다고 한다.

어찌 되었든, Sony 의 소프트웨어가 빛을 발하기 시작하는 순간에 하드웨어 공급 체인상에서 막연하게 언급한 하드웨어 수량에 대한 변명을 같이 해야 한다는 것은 안된 일이다.

현 기종의 하드웨어 세일즈
1Q 2010, Weekly Rates

Current Generation Hardware Sales 1Q 2010, Weekly Rates



Microsoft의 하드웨어 판매는 순조로웠으며, 2010년 3월 영업 수치는 작년 같은 시기인 2009년 3월과 비교하여 비슷한 수준이었다.

2009년 홀리데이 세일 성수기 이전 시기까지 Xbox 360은 주당 약 70,000대, 또는 5주간 350,000대가 팔렸다(NDP Group 집계). 3월에는 68,000대로 Xbox360의 판매는 안정적인 것으로 보인다.

이 하드웨어 판매 수치는 각 플랫폼 제조사가 다음 달에 가격을 유지하느냐, 인하할 것인지를 결정하는 근거가 될 수 있다.

Wedbush 애널리스트 Michael Pachter는 가격 인하는 올해 9월 정도에 단행될 것이며 Microsoft가 가장 먼저 단행함으로써 선점 우위를 취하게 될 것이다. 안정적인 Xbox 360 하드웨어 영업 실적은 Pachter의 가격 인하 주장에 무게를 실어주고 있으며, 9월보다 더 빨라질 수도 있을 것으로 전망된다. 지난 2008년 가을 Microsoft의 극단적인 가격 인하와 8월에 가격 인하로 히트를 쳤던 EA의 *Madden NFL 2011*는 올해 가장 큰 수익을 거두게 될 것이다.

한 가지 중요한 사실은, Sony는 PS3의 가격을 가능한 오래 유지할 것이며, 아마도 9월 이후까지도 될 수 있다. Sony는 2008년과 2009년의 오랜 기간 동안 이 가격 정책을 고수해 왔는데, 이는 PS3 하드웨어로 인한 손실을 복구하고 수익을 창출하는 데 중점을 두고 있기 때문이다.

다음 달에도 도, 소매 업체로부터의 가격 인하 요청에도 Sony는 당분간 인내심을 발휘할 것으로 전망된다. 만일 Sony가 2010년에 PS3의 가격을 인하한다면(그럴 리는 없으리라 예상되지만) 그 시기는 10월이나 11월 정도로, 크리스마스 세일 시작 바로 전 정도로 예상된다.

물론, Microsoft는 8월 초에 가격을 인하하여 - 기본 레벨 시스템 가격이 \$170, 상위 레벨도 그에 상응하는 인하 가격 - 긍정적인 언론의 보도를 얻어 내고, 9월 *Halo Reach* 출시 전에 *Madden*의 영업을 시작할 수도 있다. Microsoft의 Project Natal의 연이은 출시로 휴가 달 세일 성수기 전까지 Microsoft의 제품 출시는 이어질 것으로 전망된다.

한 관계자는 9월에 출시되는 *Halo* 게임은 Microsoft가 "연말에 또 하나의 휴가 시즌을 더하는 것"이라고 말했다. 같은 맥락에서 Microsoft는 연말 성수기와 같이 8월에 또 한 번의 가격 인하와 소프트웨어

프로모션이 있을 것으로 전망된다. **Sony** 가 가격을 인하할 때 까지는, **Microsoft** 의 2~3 개월에 걸쳐 기록적인 세일즈 실적을 기록하게 될 것으로 전망된다.

만일 다음 달 **Microsoft** 의 영업 실적이 심각하게 하락하거나 **Sony** 의 공급 문제가 해결되었다는 보고가 제출되면 이 전망은 재검토 되어야 한다. 현 시점에서는 **Microsoft** 가 우위에 있으며, **Sony** 의 연중에 단행하게 될지 모르는 가격 인하가 이러한 상황을 저지할 수 있는 계기가 될 수 있다.

Nintendo 에 대해서는, 향후 몇 달간은 가격을 조정할 이유가 없다. 특별히 새로운 자사 타이틀 없이도 1 분기동안 **Nintendo** 는 여전히 주당 110,000 대 가까운 공급 물량을 유지하고 있다.

2010, 휴대 기기 전쟁

지난 리포트에서, **Nintendo** 는 **Nintendo DS** 의 후속 모델인 **Nintendo 3DS** 를 현재 회계 연도 전까지 (2011 년 3 월) 출시하겠다고 발표하였다. 새 디바이스에는 안경 없이도 즐길 수 있는 3D 기술이 탑재된 스크린과 기존 **Nintendo DS** 와 **Nintendo DSi** 와 호환이 가능할 예정이다.

그 디바이스가 시장에 정시에 출시되기 위해서는 **Nintendo** 는 그들 고유의 소프트웨어 뿐만 아니라 **Nintendo DS** 소프트웨어를 모두 실행할 수 있는 4 가지 다른 디바이스가 동시에 선보일 것으로 보인다. 솔직하게 말하면, 심플한 하드웨어 모델 라인을 고수하고 있는 회사로부터 예기치 못한 상황에 대한 가능성을 발견했다.

앞서 언급했듯이, **Sony** 는 휴대용 **PSP** 의 후속 모델을 약 6 개월 이내인 2010 년 후반이나 2011 년 전반기에 출시할 것이라 발표했다.

만일 예상대로 진행된다면, 두 회사는 다시 전면적인 경쟁 양상이 될 것이라는 전망이 다수다. (**Sony** 의 현 위치에 대한 평가는 지난 달 기사 참조.)

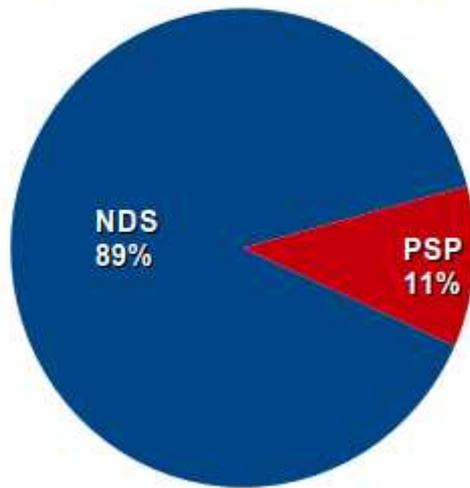
이 대륙 시장만 놓고 본다면, **Nintendo** 의 모티브가 다소 의외일 수가 있다. 다소 약해 보이는 **Nintendo DS** 의 플랫폼임에도 불구하고, **PSP** 같은 경쟁사의 제품들을 누르고, 높은 마진으로 시장 우위를 차지하고 있다.

이는 지난 5 년 간 소비자들이 그래픽과 **Nintendo DS** 에 만족하고 있다는 것으로 증명되고 있다.

2010 년 3 월까지 휴대 기기용 소프트웨어 판매 비교 결과를 분석하면, **Nintendo DS** 소프트웨어가 **PSP** 소프트웨어를 8 대 1 비율로 우세하다는 것을 보여 준다.

2010 년 3 월까지 휴대 기기용 소프트웨어
달러 세일즈 점유율 예상치

March 2010 Handheld Software Estimated Dollar Sales Share



3월 한달간, *Pokémon SoulSilver*와 *HeartGold*의 성공은 이 결과를 다소 빛나갔지만, 그리 크지는 않았다. 최근 수 개월간 Nintendo DS 소프트웨어는 PSP 소프트웨어 대비 5대 1, 또는 6:1의 비율 정도로 많이 팔리고 있다. 2009년 초기에서 2008년으로 거슬러 가면, 비율은 4대 1 정도로 근소해지고 있다.

하지만, 여기서 우리가 인정해야 할 것은 Nintendo는 소비자가 원하는 것에 대해 깊은 이해를 가지고 있다는 점이다. 지난 몇 년간, 투자자들을 대상으로 하는 프리젠테이션에는 대규모 인구 조사 및 데이터에 대한 내용이 포함되었으며, 이는 쉽게 생각하기에는 단순하지만, 회사의 소프트웨어와 하드웨어 정책을 주도할 중요한 가이드라인이라는 것을 알게 되었다.

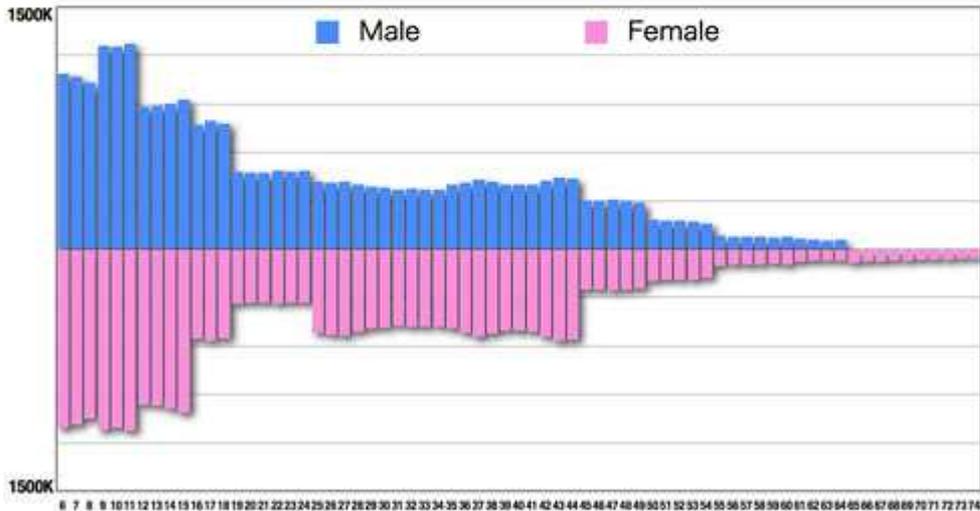
가령, 아래에 Nintendo의 2009년 4월 투자 프리핑에서는 미국 내 Nintendo DS 사용자의 연령 및 성별 분포를 나타내고 있다.

Nintendo DS
사용자 인구

NINTENDO DS



User Population



Source: Nintendo Telephone & Mail survey (North America) Sample: 4754

출처: Nintendo Telephone & Mail Survey (North America) Sample: 4754

Nintendo 는 또한 일반에게 적용되기 전까지는 새로운 하드웨어를 소개하지 않는다. 새로운 Nintendo 휴대용 기기인 Nintendo DSi XL 의 가격은 최고 \$190 정도로 예상된다.

Nintendo 3DS 가 소개될 때 Nintendo DS Lite (현재 \$130)는 단계적으로 단종될 것으로 예상했으며, Nintendo DSi 는 \$130 아래까지 하락했다. 이전 모델과 새 모델은 많은 기능의 차이를 두었다.

한편 Nintendo DS platform 의 영업은 Nintendo DS Lite 와 Nintendo DSi 에 주력할 것이며, 기존 시장은 거의 균등한 분포로 분리될 것으로 보인다. Webush 의 애널리스트 Michael Pachter 에 의하면 벌써 영업 7 일만에 DSi XL 는 141,000 대가 판매 되었다고 한다.

이는 Nintendo DS Lite 출시(2006 년 6 월 출시 때 500,000 대 이상 판매), DSi (2009 년 3 월 하루 밤만에 58,000 대)만큼 엄청난 규모는 아니지만, 매달 20,000 대로 PSP 판매를 앞서고 있다.

최근 Pachter 와의 대화에 따르면, Nintendo 는 올 해 휴가철에 현재 세 가지 모델의 가격을 내릴 것으로 전망한다고 한다. 그는 Nintendo DS Lite 는 45%인하된 \$99 에, DSi 는 30%인하된 \$150, 그리고 DSi XL 은 \$190 를 유지할 것으로 예측했다.

[비디오 게임 산업에 관한 월간 NPD Group 과 David Riley, Anita Frazier 에게 감사를 전합니다. Michael Pachter, Webush Securities 와 Cowen & Co 의 Doug Creut 리포트와 분석과 조언, Gamasutra 의 동료들과 토론에 참여해 주신 NeoGAF 에 감사를 포함합니다.]